

Implementasi Konsep *Authentic Space* pada Interior Rumah Makan “Angkringan” di Surabaya

Vebbe, Ronald Hasudungan Irianto Sitindjak dan Jean Francois Poillot

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: vebbe14@gmail.com; ronald_his@peter.petra.ac.id

Abstrak—Dewasa ini, bisnis di bidang kuliner semakin diminati oleh banyak kalangan. Salah satu contohnya adalah kemunculan restoran-restoran baru dalam periode yang relative singkat. Kondisi ini menimbulkan persaingan yang semakin ketat antara pemilik bisnis restoran yang satu dengan lainnya. Oleh karena itu, pemilik bisnis restoran perlu melakukan inovasi agar tidak kehilangan konsumen dan memperoleh konsumen yang baru. Salah satu solusinya adalah dengan melakukan redesain interior. Redesain ini akan dilakukan pada interior Resto Park di Kota Surabaya dengan mengadopsi konsep “Angkringan”. Konsep ini memiliki penampilan yang bersifat tradisional namun berkesan modern agar menghasilkan nuansa atraktif yang unik. Angkringan biasanya berupa tempat yang menjual berbagai macam makanan dan minuman menggunakan gerobak keliling. Sejatinya, konsep seperti ini banyak ditemukan di rumah makan yang tersebar di Kota Yogyakarta. Dengan nuansa etnik seperti ini, desain interior restoran yang baru diharapkan mampu menarik minat para pengunjung baik yang berasal dari dalam maupun luar Surabaya.

Kata Kunci— Angkringan, Restoran, Perancangan

Abstract—Nowadays, culinary business is increasingly in demand by many people. One example is the emergence of new restaurants in a relatively short period. This condition creates an increasingly fierce competition between business owners of one restaurant to another. Therefore, restaurant business owners need to innovate so as not to lose consumers and gain new ones. One of the solutions is by conducting interior redesign. The redesign will be done on the interior of Resto Park in Surabaya City by adopting the concept of "Angkringan". This concept has a traditional appearance but modern impression to produce unique nuances of attractiveness. Angkringan is usually a place which sells various kinds of cultivation and drinks using a traveling cart. Indeed, this concept is often found in restaurants spread across the city of Yogyakarta. With ethnic nuances like this, the new interior design of the restaurant is expected to attract the interest of visitors both from within and outside Surabaya.

Keywords - Angkringan, Restaurant, Designing

I. PENDAHULUAN

Tempat makan adalah tempat untuk menikmati makanan dan minuman yang disajikan. Manusia membutuhkan makan dan minum untuk cara bertahan hidup. Dengan kemampuan mengelolah makanan sebagai bentuk cara bertahan hidup, manusia mulai mengembangkan budaya melalui bentuk kuliner yang beragam. Banyaknya macam kuliner yang tercipta merupakan sebuah bukti perkembangan budaya manusia yang mengarah kedalam bentuk pola hidup dimana manusia melihat makanan sebagai bentuk rasa seni terhadap keindahan dan bukan sekedar sebagai bentuk pertahanan. Seperti di wilayah Surabaya, kota Surabaya ini tidak hanya dikenal sebagai kota pahlawan saja tetapi juga sebagai kota metropolitan setelah Jakarta. Sebagai kota metropolitan berbagai macam kebutuhan masyarakat bisa ditemui, tak terkecuali bagi pecinta kuliner warga Surabaya.

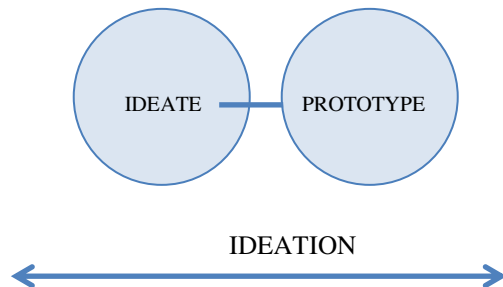
Semakin banyaknya peminat kuliner di Surabaya, berbagai macam makanan baik modern maupun tradisional dari berbagai daerah dengan harga yang termurah hingga paling mahal telah merambah ke kota Surabaya, contoh fenomena yang terjadi adalah beberapa tempat di Surabaya misalnya, Food Fast (semua kalangan), Gwalk (menengah atas), dan di daerah rungkut terdapat beberapa kafe pinggir jalan yang khusus kalangan kebawah. Melihat geliat dunia kuliner yang makin marak di Surabaya, saat ini mulai banyak ditemui tempat-tempat pecinta kuliner yang tergolong murah meriah saat dimalam hari, karena tidak sedikit para pecinta kuliner di Surabaya yang cenderung ekonomis. Budaya kuliner di kota Yogyakarta sendiri sangatlah cocok untuk para pecinta kuliner dimalam hari yang memiliki harga ekonomis. Budaya kuliner tersebut lebih dikenal dengan sebutan angkringan yang memang sangat dikenal sebagai ikon dari kota Yogyakarta, *image* yang kuat tersebut membuat semua kalangan dari yang teratas hingga kalangan bawahpun datang untuk menikmati kuliner tersebut, sehingga membuat tidak adanya kesenjangan sosial diantara masyarakat di Yogyakarta sendiri. Namun tidak banyak di Surabaya yang memiliki tempat-tempat yang layak untuk dapat dikunjungi oleh semua kalangan, dari kalangan bawah, menengah, hingga kalangan atas untuk menikmati kuliner dimalam hari dengan harga yang cukup terjangkau, serta aman.

Sehingga dengan adanya perancangan rumah makan angkringan yang dikembangkan di Surabaya ini memiliki tujuan untuk menciptakan rumah makan yang memiliki suasana rumah makan angkringan yang dapat diterima masyarakat Surabaya, serta menciptakan rumah makan dengan

adanya tampilan dan suasana yang berbeda. Karena tujuan tersebut guna untuk menjawab dari permasalahan desain yaitu, bagaimana cara merancang sebuah rumah makan dengan suasana interior rumah makan angkringan yang dapat diterima masyarakat Surabaya, serta bagaimana merancang interior rumah makan dengan gaya modern namun tetap terasa layaknya angkringan.

II. METODE PERANCANGAN

Berikut adalah metode perancangan yang digunakan :



Gambar 1. Gambar Design Thinking Process

A. **Ideate:** Pada tahapan ini adalah tahapan dimana pertama memunculkan sebuah gagasan konsep yang awal mula didapat dari hasil analisa programming dan beberapa macam tipologi desain sejenis, sehingga konsep tersebut muncul untuk menjawab permasalahan yang telah didapat dari tahapan sebelumnya yang kemudian memunculkan beberapa skematik desain yang nantinya akan ditetapkan sebagai desain akhir.

B. **Prototype:** Pada tahapan ini merupakan tahapan yang menghasilkan sebuah desain akhir yang didapat dari beberapa skematik yang paling menjawab dari permasalahan yang muncul dalam perancangan tersebut.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Sejarah Angkringan

Angkringan pertama kali muncul pada tahun 1950-an yang merupakan perjuangan untuk menaklukkan kemiskinan. Angkringan awalnya dipelopori oleh Mbah Pairo warga Cawas di wilayah Klaten Jawa Tengah yang dimana wilayah tersebut sangatlah tandus terutama di musim kemarau. Diawal kemunculan angkringan tidak menggunakan gerobak melainkan menggunakan sebuah pikulan yang dalam bahasa jawa artinya Angkringan.

B. Menurut Imelda Akmal pada buku *Authentic Restaurant* Syarat-syarat dari Rumah Makan Tradisional memiliki beberapa syarat untuk dapat dinilai memiliki unsur tradisional ataupun memiliki nilai budaya ,yaitu :

- 1) Desain interior dari restoran harus memiliki ciri khas dari budaya yang ingin di tujukan atau di rancang.
- 2) Pencahayaan juga termasuk hal penting dalam perancangan.
- 3) Pemilihan material untuk perabot dalam suatu perancangan, harus sesuai dengan budaya yang ingin dirancang.
- 4) Nuansa atau memperhatikan pernik-pernik atau tambahan-tambahan dekorasi, bisa melalui :
 - Plafon
 - Dinding
 - Lantai
- 5) Warna juga adalah aspek yang penting dalam sebuah perancangan sebuah bangunan/ruang.

C. Menurut John F Pile warna-warna dan Material Rumah Makan didalam menyajikan makanan yang sempurna akan tetapi dinilai gagal jika warna dan material yang ada di sekitar membuat atmosfer yang tidak menimbulkan selera makan. Abu-abu dan hitam sama kuatnya seperti warna biru dan ungu yang dimana tidak memiliki fungsi dalam meningkatkan selera makan. berbeda dengan warna merah dan warna hangat lainnya yang membantu memberikan stimulasi selera makan dan menimbulkan suasana yang cerai. Biasanya restoran Italia akan memakai warna merah, putih dan hijau sedangkan untuk restoran Swedia akan menggunakan nuansa warna biru dan kuning.

Kantin dan tempat makan di area kerja biasa menggunakan warna cerah atau yang sama dengan desain tempat kerja. Pencahayaan didalam restoran memainkan peran yang sangat besar dalam mengkomunikasikan harga, level restoran dan kecepatan kualitas pelayanan. Di restaurant dengan pelayanan meja, tingkat pencahayaan yang dianjurkan adalah 30-50 lilin yang akan membuat sirkulasi mudah. Untuk rumah makan berbasis hotel maka biasanya akan menggunakan cahaya yang lengkap. namun untuk restoran yang sering digunakan sebagai tempat makan malam, atmosfer yang dipakai adalah suasana romantis dan tingkat pencahayaan yang rendah. dengan menggunakan pencahayaan lilin, akan menimbulkan suasana romantis dah low lighting. Sedangkan bar dan backbar area biasanya menggunakan tingkat pencahayaan yang tinggi dikarenakan ingin menampilkan botol-botol dan gelas yang ada sehingga menimbulkan kesan mewah.

D. Atmosfer Ruang dalam Rumah Makan

Atmosfer didalam sebuah restoran merupakan elemen yang penting dikarenakan dapat mempengaruhi cita rasa dalam menikmati hidangan. Sirkulasi udara, *style* desain, pemilihan perabot merupakan satu kesatuan yang menciptakan suatu gambaran desain dan karakteristik desain. Agar lebih efektif maka sebuah restoran diharuskan menciptakan desain yang tidak hanya bagus namun juga pelayanan yang memuaskan pelanggannya.

Di dalam suatu perancangan desain terdapat beberapa saran dalam perancangan restoran yang seharusnya :

- 1) Perencanaan *layout* dari bangunan tersebut.
- 2) Letak dari jendela dan pintu untuk akses jalan pengunjung dan staff.

- 3) Dekorasi dan spesial desain yang ada.
- 4) Pemilihan karpet dan lantai.
- 5) Desain dari lantai, dinding, dan perabot yang ada.
- 6) Lokasi dan desain pelayanan makanan, antara kasir, dapur dan yang lainnya.
- 7) Sistem pencahayaan.
- 8) Metode penghawaan.

Pemilihan warna biru mudah dan hijau muda akan menciptakan kesan ilusi jarak yang dimana akan terkesan lebih lapang dan luas. Pemilihan warna disesuaikan dengan kebutuhan dan konsep restoran yang ingin diciptakan. Langit restoran harus dibuat dengan warna terang jika menginginkan kesan yang besar dan luas. Namun jika ingin menciptakan nuansa santai dan cozy dapat menggunakan lantai berwarna gelap.

Lampu neon atau lampu ulir adalah sebuah ide yang buruk untuk diterapkan di sebuah restaurant. Tata cahaya ruangan yang masuk ke dalam ruangan dapat mengaplikasikan jendela besar dibagian etalase restaurant supaya membuat gaya restoran lebih terbuka yang mengundang orang-orang dari luar untuk datang. Lilin memberikan suasana romantis, lampu redup memberikan suasana santai untuk menambah pencahayaan artifisial, dapat mengaplikasikan lampu neon putih untuk menambah kecerahan interior ruangan.

Kegiatan mendesain interior sesuai dengan proporsinya adalah memberikan tata ruangan yang merepresentasikan peruntukan ruangan tersebut. Dalam sebuah ruangan sesuai dengan peruntukannya seringkali terdiri dari berbagai macam komponen pendukung agar kamar tersebut dapat diberikan identitas. Desain interior yang baik menghasilkan efisiensi ruangan dalam perancangannya dan penataannya sehingga ruangan tersebut mendukung kegiatan pemakainya secara efektif, dengan kata lain tidak terasa sempit atau terlalu longgar, tidak terlalu rendah atau terlalu tinggi pada penggunaan mebel atau furniturnya, memberikan efek psikologis yang diinginkan melalui warna dinding, plafon atau dindingnya, dan lain sebagainya.

- E. Menurut Durocher persyaratan sirkulasi dalam sebuah restoran:
 - a. Sirkulasi pengunjung dan karyawan dalam restoran tidak boleh *cross*.
 - b. Sirkulasi dalam restoran termaksud sirkulasi orang, rel kereta makanan dan sirkulasi *waiter*.
 - c. Sirkulasi dapat dipengaruhi oleh sistem service makanan. Sirkulasi dapat ditentukan oleh kegiatan pengunjung selain itu sirkulasi juga dapat mengarahkan dan membimbing perjalanan.
- F. Pencahayaan sebuah interior restoran sebaiknya memiliki ciri - ciri sebagai berikut (Lawson 113) :
 - a. Pencahayaan terlalu terang atau gelap berakibat mata sakit.
 - b. pencahayaan seragam menyebabkan atmosfer terasa membosankan.
 - c. Cahaya terlalu tajam menyebabkan makanan tidak kelihatan berselera.
 - d. Pencahayaan yang baik menggabungkan *direct lighting*, *indirect lighting* dan *down lighting*.

- e. Untuk tingkat aktifitas yang tinggi seperti dapur, gudang, kasir, pencahayaan harus terang.
- f. Standar pemakaian intensitas cahaya tergantung kegiatan dalam ruang.

IV. KONSEP

konsep desain yang ingin diangkat dalam perancangan ini adalah "*Authentic Space*". Kata dari "*Authentic Space*" ini dipilih karena perancang ingin memunculkan sifat "*Authentic*" yang berarti asli, dimana asli yang dimaksud ini adalah keaslian atau kemurnian yang akan dijadikan sebuah *focal point*. *Focal point* disini yang di maksud adalah karakter-karakter angkringan dan juga beberapa elemen didalamnya. Selain itu sifat "*space*" yang diambil disini adalah sebuah wadah yang memang ditujukan untuk dapat menampung dan mewadahi setiap fasilitas yang dilakukan pelaku ruangan.

Sistem interior yang ada pada perancangan tersebut meliputi, Tema Perancangan perancangan interior untuk tempat komersil rumah makan haruslah mendapatkan sebuah pencahayaan dan penghawaan yang nyaman serta fasilitas yang dapat mewadahi kebutuhan pengguna ruang. Sehingga tema yang diambil pada perancangan ini adalah "*space*" yang sesuai dengan konsep yang dipilih. Bentuk, untuk bentuk-bentuk yang diambil adalah bentuk-bentuk yang geometris yaitu, persegi, persegi panjang dan segi delapan. Warna yang digunakan pada perancangan ini adalah warna yang dominan coklat tua, coklat muda, putih, dan juga hitam.

Pada pemilihan material menggunakan bahan kayu dan juga stainless. Bahan untuk lantai menggunakan granit dan parket kayu. Sistem pencahayaan rumah makan tersebut menggunakan sistem alami yang berasal dari sinar matahari dan sistem buatan yang berasal dari lampu yang ada di dalam ruangan tersebut. Untuk sistem penghawaan pada rumah makan ini menggunakan sistem buatan yang berasal dari AC, dan sistem keamanan yang digunakan adalah CCTV yang di letakkan di sudut ruangan.

V. IMPLEMENTASI DESAIN

Pemilihan konsep desain ini diambil berdasarkan dengan pendekatan analisis permasalahan dan solusi yang ada. Latar belakang permasalahan menjadi dasar pembuatan konsep perancangan. Masalah yang ada ini dibagi menjadi 3 yaitu, mengelola interior rumah makan yang dapat bersaing dengan rumah makan lainnya, merancang interior rumah makan sehingga dapat tercipta suasana khas angkringan Yogyakarta yang dapat dinikmati pengunjung. Solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah menciptakan interior yang memiliki keunikan dan mengacu pada peminat konsumen.

Berdasarkan permasalahan tersebut, konsep desain yang ingin diangkat dalam perancangan ini adalah "*Authentic Space*". Kata dari "*Authentic Space*" ini dipilih karena perancang ingin memunculkan sifat "*Authentic*" yang berarti asli, dimana asli yang dimaksud ini adalah keaslian atau kemurnian yang akan dijadikan sebuah *focal point*. *Focal point* disini yang di maksud adalah karakter-karakter

angkringan dan juga beberapa elemen didalamnya. Selain itu sifat “*space*” yang diambil disini adalah sebuah wadah yang memang ditujukan untuk dapat menampung dan mewadahi setiap fasilitas yang dilakukan pelaku ruangan.

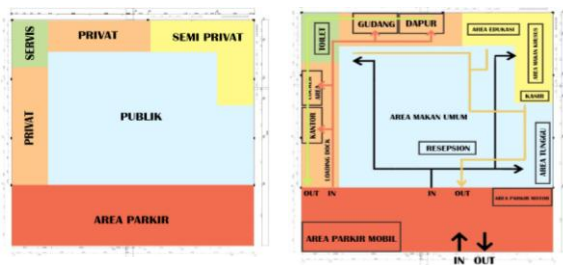
1) Organisasi Ruang

a. Zoning dan Grouping

Dalam area zoning perancangan tersebut dibagi menjadi tiga zoning, yang pertama privat, publik dan servis. Area di dalam zoning privat ini ada gudang penyimpanan yang dimana hanya pengelola yang dapat mengakses keluar masuknya area tersebut, begitu juga dengan dapur, kemudian area kantor yang merupakan ruangan dari manager rumah makan tersebut.

b. Sirkulasi

Untuk alur sirkulasi ruangan pada ruang makan ini memiliki sirkulasi linear, sehingga ketika pengunjung masuk di pintu utama mereka akan bertemu dengan resepsionis yang kemudian akan diarahkan kebagian dalam ruang untuk menuju meja saji yang dekat dengan area dapur, kemudian pengunjung dapat bebas melakukan aktivitas diarea tersebut dengan pola sirkulasi linear yang tidak memusat.



Gambar 4. Zoning, Grouping dan Sirkulasi
Sumber: Penulis

2) Layout

Pada layout yang telah dipilih dari melalui tahapan skematik, dapat kita lihat bahwa rumah makan tersebut memiliki beberapa area. Area yang ada pada rumah makan tersebut antara lain yaitu, area makan yang dapat dikategorikan sebagai area publik, area makan ini terdiri dari area makan biasa yang menggunakan standar kursi biasa, dan ada juga yang menggunakan *bench*, ada juga pada bagian tengah berupa meja conveyor yang menggunakan (*stool chair*, dan juga *bench*), dan terdapat area makan lesehan yang ada dibagian kanan dan kiri ruangan. Rumah makan tersebut juga memiliki *smoking area* yang berada di bagian depan ruangan yang menggunakan dinding dan juga pintu kaca. Rumah makan tersebut juga memiliki taman kecil yang berada di bagian depan luar kanan dan kiri, di taman tersebut juga memiliki gazebo yang berfungsi untuk para pengunjung dapat duduk santai dan berfoto bersama teman dan kerabat yang juga datang di rumah makan tersebut, karena dari konsep yang ada ingin menunjukkan sebuah keaslian dari angkringan yang berada di jogjakarta.

Untuk peletakan meja *display* makanan sendiri diletakan di bagian sudut kanan ruangan karena dekat sekali dengan dapur sehingga hal itu dapat memudahkan keluar masuknya makanan yang akan disajikan agar tidak mengganggu

pengunjung hadir atau yang ingin mengambil makanan. Peletakan meja conveyor sendiri diletakkan dibagian tengah-tengah ruang karena agar dapat menarik pengunjung yang datang untuk melihat keunikan rumah makan angkringan dengan konsep yang tidak biasa. Pada layout juga dapat dilihat bahwa pemilihan letak area gudang penyimpanan berada di area dapur juga berfungsi untuk memudahkan agar pegawai rumah makan tidak akan kesusahan untuk menyetok bahan makanan jika ada yang habis, dan untuk jalur *loading* harus melewati area *security* dan juga kantor agar pengecekan bahan yang dibutuhkan tidak susah dan salah.



Gambar 5. Layout dan Pola Lantai Proyek perancangan
Sumber: Penulis

3) Perspektif Ruang



Gambar 6. Perspektif 1
Sumber: Penulis

Aplikasi konsep pada ruang terlihat pada penataan warna dan bentuk yang ada di setiap ruangan yang didesain. Area tersebut merupakan area makan lesehan dan juga area makan yang biasa, area ini berada dibagian kiri dari area resepsionis.



Gambar 7. Perspektif 2
Sumber: Penulis

Area tersebut adalah area resepsionis yang dapat dijumpai pengunjung saat pengunjung awal memasuki rumah makan tersebut. Di resepsionis pengunjung akan dilayani oleh staf rumah makan tersebut untuk mendapatkan nomor meja atau tempat duduk, pengunjung juga dapat memilih sendiri dimana mereka akan duduk saat tempat masih tersedia. Selain itu pengunjung juga akan membayar *bill* mereka di bagian resepsionis juga. Warna yang digunakan pada area tersebut sesuai dengan penerapan konsep yang menggunakan warna-warna coklat, dan pada dinding partisi pembatas resepsionis dengan area makan tengah menggunakan ukiran batik.



Gambar 8. Perspektif 2
Sumber: Penulis

Area ini merupakan area makan yang berada di bagian paling dalam atau di bagian belakang, area tersebut terbagi menjadi dua yaitu area makan dengan dudukan *bench* dan ada juga yang menggunakan kursi biasa. Di area tersebut juga dekat dengan area dapur, sehingga agar keluar masuknya karyawan di dapur tidak mengganggu ketenangan pengunjung maka di beri pembatas ruang yang berupa partisi dengan bahan material kayu, stainless dan juga kaca bening. Pada bagian area tersebut lebih melihatkan sisi modern, dapat dilihat dari model-model kursi yang digunakan.



Gambar 9. Perspektif 2
Sumber: Penulis

Area tersebut merupakan bagian *smooching area* yang berada di depan area ini dilengkapi dengan *exhaust fan* agar dapat mensirkulasi udara asap rokok dan juga bau makanan yang ada pada ruangan tersebut, karena ruangan tersebut merupakan ruangan yang ber AC. Tujuan dari merancang bagian *smooching area* di ruangan yang tertutup adalah pengguna lebih merasa nyaman karena tidak harus merasakan udara panas dari luar ruangan, karena di luar ruangan dekat dengan polusi kendaraan yang akan parkir di rumah makan tersebut.

4) Main Entrance

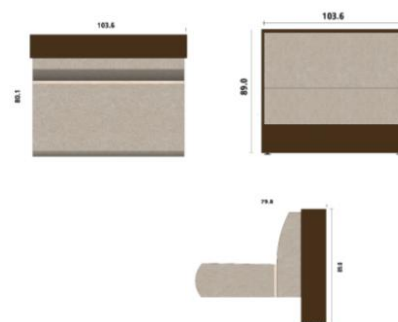
Main Entrance dibuat dengan menggunakan material kaca yang transparan guna untuk memanfaatkan sinar cahaya matahari yang dapat membantu sebagai penerangan alami pada ruangan rumah makan angkringan. Kemudian dibagian area luar rumah makan juga terdapat taman kecil dan juga ada gazebo untuk pengunjung dapat duduk dan berfoto, sehingga penggunaan kaca transparan pada rumah makan tersebut memiliki unsur estetika juga.



Gambar 10. Main Entrance
Sumber: Penulis

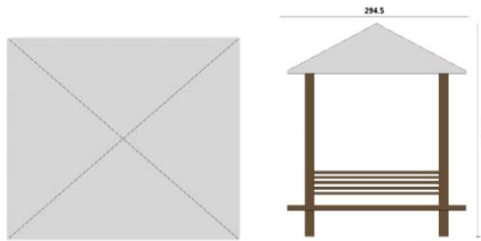
5) Detail Perabot

Sofa untuk bagian bar, pada area bar menggunakan sofa karena ingin memberi kenyamanan saat melakukan aktifitas makan dan berbincang. Sofa bar tersebut diletakan di area conveyor dengan kapasitas orang 4-6 orang. Area tersebut berada di bagian tengah ruang, sehingga menjadi bagian yang paling menarik pengunjung saat datang.



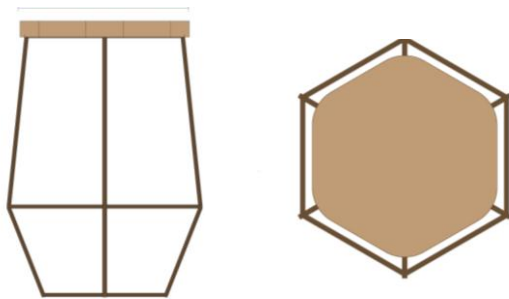
Gambar 11. Detail perabot bench
Sumber: Penulis

Gazebo ini merupakan tempat untuk para pengunjung dapat berfoto ataupun untuk duduk menunggu saat antrian. Konstruksi yang digunakan dengan menggunakan sekrup, pada bagian sandaran menggunakan sekrup dan juga ikatan agar lebih kuat. Gazebo ini adalah sebuah *furniture* yang sering dijumpai pada bangunan di Yogyakarta, ada yang mengfungsikannya sebagai tempat makan lesehan dan ada juga yang menggunakan untuk tempat bersantai.



Gambar 12. Detail Perabot Gazebo
Sumber: Penulis

Stool bar merupakan sebuah kursi yang biasanya digunakan pada area bar, dan stool bar tersebut diletakkan di area *conveyor* yang ada ditengah area makan tersebut. Bentuk dari desain stool tersebut diadaptasi dari bentuk desain yang modern. Pada bagian dudukan stool diberi bantalan agar pengunjung yang menggunakan stool tersebut merasa nyaman.



Gambar 13. Detail Perabot Stool
Sumber: Penulis

VI. KESIMPULAN

Implementasi konsep "*Authentic Space*" pada perancangan ini memiliki sisi keunikan untuk menginovasi rumah makan yang ada di wilayah Surabaya, yang dimana notabene rumah makan di Surabaya pada umumnya mengadaptasi dari budaya luar negeri sehingga tidak jarang rumah makan dengan gaya tradisional jarang di temui. Maka dari itu konsep tersebut ditawarkan dalam perancangan rumah makan angkringan di Surabaya, agar menambah nilai estetika yang membawa nuansa tradisional yang di padukan dengan lebih modern. Sehingga menerapkan konsep tersebut dimasukan kedalam desain rumah makan yang terdiri dari, elemen pembentuk ruang, perabot, dan juga warna-warna yang ada pada rumah makan tersebut yang dapat memberikan kesan yang nyaman.

Maka dengan adanya konsep tersebut yang diterapkan dalam perancangan tersebut dapat dipercaya untuk membuat masyarakat juga bangga dengan desain yang berbau tradisional yang tidak kalah menariknya dengan gaya dari luar negeri yang dapat menjadikan rumah makan tersebut sebagai tempat *commercial* di Surabaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat, karunia dan penyertaan-Nya selama menyelesaikan jurnal untuk tugas akhir ini. Saya ucapkan terima kasih juga kepada para pembimbing, Pak Ronald dan Pak Siangki yang telah membantu membimbing dan mengarahkan saya dalam menyelesaikan jurnal ini. Serta terima kasih juga untuk kedua orang tua dan teman-teman yang telah memberi dukungan pada saat mengerjakan jurnal ini.

REFERENSI

- [1] Akmal, Imelda. (2012). *Authentic Restaurant*. Indonesia: PT. Imaji Media Pust
- [2] Joseph Derocher (2010). *Successful Restaurant Design*.
- [3] Pile, F John. (2003). *Interior Design*.
- [4] Atmodjo, Marsum W. (2005). *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta: Andi.
- [5] Lawson, Fred. *Restaurant Planning and Design*. London: Van Nostrand Renhold Company, 1973